



①⑨ **BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 198 55 117 A 1**

⑤① Int. Cl. 7:  
**G 07 F 17/32**  
G 06 F 19/00

②① Aktenzeichen: 198 55 117.7  
②② Anmeldetag: 30. 11. 1998  
④③ Offenlegungstag: 31. 5. 2000

**DE 198 55 117 A 1**

⑦① Anmelder:  
Bally-Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

⑦② Erfinder:  
Christiansen, Uwe, 30880 Laatzen, DE

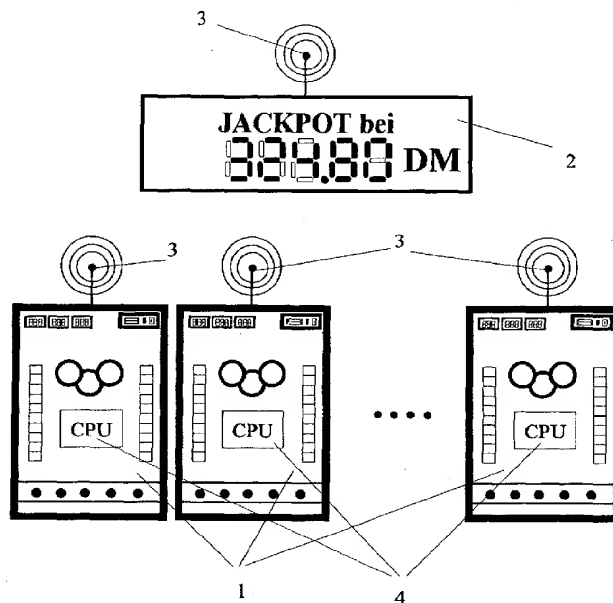
**Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen**

⑤④ Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten

⑤⑦ Die Erfindung betrifft ein Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zu Grunde, ein Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten vorzuschlagen, bei welchem jackpoterhöhende und jackpotauslösende Ereignisse von mehreren Spielautomaten erzeugt werden können, wobei eine Verbindung für den Datenaustausch zwischen den Spielautomaten und dem Jackpotsystem möglich einfach herstellbar ist.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich gegenüber dem Stand der Technik dadurch aus, daß für die Übermittlung von jackpoterhöhenden Informationen von den angeschlossenen Spielautomaten an die zentrale Steuereinheit des Jackpotsystems Mittel zur drahtlosen Informationsübertragung vorgesehen sind.



**DE 198 55 117 A 1**

Die Erfindung betrug ein Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.

Die Arbeitsweise derartiger Spielautomaten besteht üblicherweise darin, daß ein in die zentrale Steuereinheit integrierter Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden. Nachfolgend werden die zufallsgesteuerten Anzeigemittel auf den der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Stopposition gestoppt, und eine Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung prüft, ob diesen Stoppositionen eine Gewinnkombination zugeordnet ist, was ggf. zur Erhöhung der Inhalte von den Gewinnspeichern und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt.

Sowohl der Grundaufbau als auch das Grundprinzip der oben beschriebenen Arbeitsweise ist bereits seit langem bekannt.

Spielautomaten der gattungsgemäßen Art bestehen im wesentlichen aus den oben genannten Bau- und Funktionsgruppen. Lediglich durch unterschiedliche Spielsysteme, Zusatzgewinnchancen wie Bonus- und Jackpotvariationen, Kombinationen von Frei-, Sonder- und Multispielen, Auspielungen und ähnliches soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten animiert.

Wie bereits kurz beschrieben, ist es bekannt, daß insbesondere zur Steigerung der Spielfreude sogenannte Jackpots in unterschiedlichsten Formen benutzt. Zumeist handelt es sich hierbei um im Spielfeld sichtbar angeordnete Zähler, welche sich über eine Reihe von Einzelspielen durch zufällige Ereignisse langsam auffüllen. Im einfachsten Fall ist das eine Ziffernanzeige, die sich bei Erscheinen eines bestimmten Symbols um eine Einheit erhöht. Weiterhin kann ein solcher Jackpot auch über Ereignisse von mehreren angeschlossenen Spielautomaten erhöht und ausgelöst werden, wie dies beispielsweise in DE 44 17 458 A1 beschrieben ist.

Bekannt sind digitale oder analoge Zähler, Zahlen- oder Leuchtfeldanzeigen, mit linearer oder progressiver Charakteristik, oder auch körperliche Auffüllung durch Münzen.

Bei Auslösung eines Jackpots erhöht der Spieler Geld-, Freispiel- oder Sonderspielgewinne, wobei gleichzeitig der Zähler auf einen Anfangswert zurückgesetzt wird.

Nachteilig ist bei der Kombination von mehreren Spielautomaten mit einem Jackpotsystem, daß eine aufwendige Verkabelung des gesamten Systems erforderlich ist. Insbesondere bei einem häufigeren Wechsel von in das System eingebundenen Spielautomaten kann hiermit ein erheblicher Nachteil verbunden sein. Zusätzlich können weitere Probleme mit der Anpassung der Datenstrukturen bei Spielautomaten unterschiedlicher Hersteller bestehen, was die Zwischenschaltung von zusätzlichen Baugruppen erforderlich macht.

Ausgehend von diesen Nachteilen des Standes der Technik liegt der vorliegenden Erfindung die Aufgabe zu Grunde, ein Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten vorzuschlagen, bei welchem jackpoterhöhende und jackpotauslösende Ereignisse von mehreren Spielautomaten erzeugt werden können, wobei eine Verbindung für den Datenaustausch zwischen den Spielautomaten und dem Jackpotsystem möglichst einfach herstellbar ist.

Die Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruchs in Verbindung mit dem Oberbegriff gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen und Verbesserungen sind gemäß der Unteransprüche möglich.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich gegenüber

dem Stand der Technik dadurch aus, daß für die Übermittlung von jackpoterhöhenden Informationen von den angeschlossenen Spielautomaten an die zentrale Steuereinheit des Jackpotsystems mittel zur drahtlosen Informationsübertragung vorgesehen sind.

Gemäß einer ersten vorteilhaften Weiterbildung kann vorgesehen sein, daß auch für die Übertragung von Informationen über die Auslösung des auf dem Jackpotsystem dargestellten Jackpots Mittel für die drahtlosen Informationsübertragung zu den angeschlossenen Spielautomaten vorgesehen sind.

Erfindungsgemäß kann hierzu vorgesehen sein, daß als Mittel für die drahtlose Informationsübertragung Sendeeinrichtungen und Empfangseinheiten für Funksignale, Infrarotsignale oder Ultraschallsignale vorgesehen sind, die mit den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten und des Jackpotsystems in Wirkverbindung stehen.

Eine weitere vorteilhafte Ausgestaltung zeichnet sich dadurch aus, daß die Mittel für die drahtlose Informationsübertragung zwischen den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten und des Jackpotsystems als eigenständige stationäre Module ausgebildet und lösbar von den zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten sind, so daß sie bei einem Wechsel der eingebundenen Spielautomaten an ihrem Einsatzort verbleiben.

Alternativ hierzu besteht jedoch auch die Möglichkeit, daß die Mittel für die drahtlose Informationsübertragung zwischen den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten und des Jackpotsystems Bestandteil der Spielautomaten sind.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand eines Ausführungsbeispiels und der Abbildung näher beschrieben werden.

Ausgangspunkt bildet eine Gruppe von Spielautomaten **1**, wie sie in der Figur dargestellt ist. Hierbei kann eine solche Gruppe aus zwei oder mehr Spielautomaten **1** gebildet sein.

Jeder der Spielautomaten **1** weist eine interne zentrale Steuereinheit **4** (CPU) auf, über welche alle Spielelemente, Anzeigen, Geld verarbeitende Vorrichtungen usw. gesteuert und überwacht werden.

Weiterhin ist erfindungsgemäß ein Jackpotsystem **2** vorgesehen, welches ebenfalls eine jedoch nicht näher dargestellte CPU aufweist. Sowohl Spielautomaten **1**, als auch Jackpotsystem **2** stehen zum Zwecke des Datentransfers miteinander in Wirkverbindung. Hierbei senden die Spielautomaten **1** jeweils jackpoterhöhende Informationen (Signale) an das Jackpotsystem **2**, in welchem die Signale ausgewertet und der jeweils aktuelle Jackpotwert angezeigt wird.

Zur Übertragung dieser Signale ist erfindungsgemäß eine drahtlose Signalübertragung vorgesehen, wobei die Übertragung beispielsweise in Form von Funk-, Infrarot- oder auch Ultraschallsignalen erfolgen kann. Hierzu weisen sowohl die Spielautomaten **1**, als auch das Jackpotsystem **2** jeweils entsprechende Sendeeinrichtungen und Empfangseinheiten **3** auf. Diese können beispielsweise Bestandteil eines jeden Spielautomaten **1** sein, wobei sie dann bei einem Standortwechsel des Spielautomaten **1** jeweils mitgetauscht werden.

Alternativ hierzu können sie jedoch auch als ortsfeste separate Einheit **3** ausgebildet sein, die im Bedarfsfall dann mit einem Spielautomaten **1** in Wirkverbindung gebracht wird. Hiermit verbindet sich der Vorteil, daß das gesamte Jackpotsystem **2** inklusive der Sendeeinrichtungen und Empfangseinheiten **3** für die Spielautomaten **1** eine einmalige Anschaffung darstellt. Wird später ein Spielautomat **1** (beispielsweise nach Ablauf seiner Zulassungsdauer) durch einen anderen Spielautomaten **1** ersetzt, so muß lediglich die Wirkverbindung zwischen altem Spielautomaten **1** und der zugehörigen

der Sende- und Empfangseinheiten **3** getrennt und nach erfolgtem Wechsel zwischen dem neuen Spielautomaten **1** wieder hergestellt werden.

Steuereinheiten der Spielautomaten (**1**) und des Jackpotsystems (**2**) Bestandteil der Spielautomaten (**1**) sind.

---

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

---

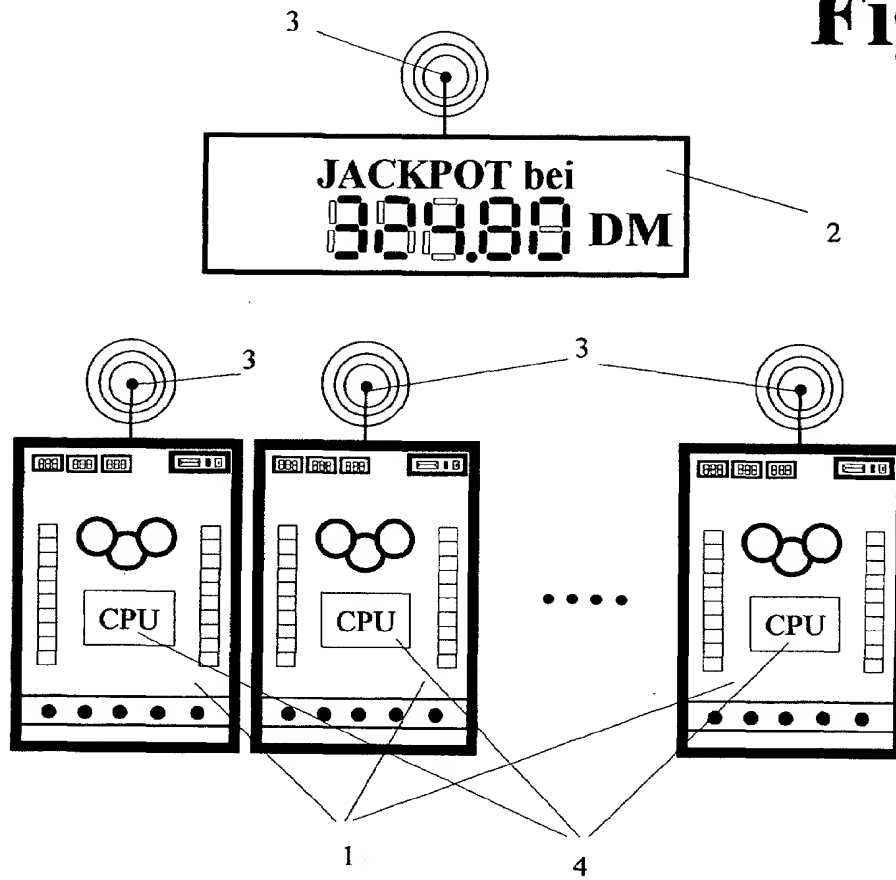
#### Patentansprüche

5

1. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten, welche zur zufallsabhängigen Darstellung von Spielsymbolen Scheiben, Walzen, Würfel, Karten oder eine Vorrichtung zur Bildwiedergabe aufweisen, wobei für die Steuerung aller Funktionsabläufe jedes Spielautomaten jeweils über eine zentrale Steuereinheit erfolgt und mindestens zwei Spielautomaten eine Gruppe bilden, der ein Jackpotsystem zugeordnet ist, welches wiederum eine eigene zentrale Steuereinheit aufweist, **dadurch gekennzeichnet**, daß für die Übermittlung von jackpoterhöhenden Informationen von den angeschlossenen Spielautomaten (**1**) an die zentrale Steuereinheit des Jackpotsystems (**2**) mittel zur drahtlosen Informationsübertragung vorgesehen sind. 10
2. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß für die Übertragung von Informationen über die Auslösung des auf dem Jackpotsystem (**2**) dargestellten Jackpots Mittel für die drahtlose Informationsübertragung zu den angeschlossenen Spielautomaten vorgesehen sind. 15
3. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß als Mittel für die drahtlose Informationsübertragung Sende- und Empfangseinheiten für Funksignale vorgesehen sind, die mit den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten (**1**) und des Jackpotsystems (**2**) in Wirkverbindung stehen. 20
4. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß als Mittel für die drahtlose Informationsübertragung Sende- und Empfangseinheiten für Infrarotsignale vorgesehen sind, die mit den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten (**1**) und des Jackpotsystems (**2**) in Wirkverbindung stehen. 25
5. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß als Mittel für die drahtlose Informationsübertragung Sende- und Empfangseinheiten für Ultraschallsignale vorgesehen sind, die mit den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten (**1**) und des Jackpotsystems (**2**) in Wirkverbindung stehen. 30
6. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Mittel für die drahtlose Informationsübertragung zwischen den jeweiligen zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten (**1**) und des Jackpotsystems (**2**) als eigenständige stationäre Module ausgebildet und lösbar von den zentralen Steuereinheiten der Spielautomaten (**1**) sind, so daß sie bei einem Wechsel der eingebundenen Spielautomaten (**1**) an ihrem Einsatzort verbleiben. 35
7. Jackpotsystem für mittels Münzen, Token oder ähnlichen Zahlungsmitteln betätigbare Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Mittel für die drahtlose Informationsübertragung zwischen den jeweiligen zentralen 40

65

**Fig.**



## Jackpot system for coin-operated amusement machine uses wireless connection between machines and jackpot system

**Publication number:** DE19855117

**Publication date:** 2000-05-31

**Inventor:** CHRISTIANSEN UWE (DE)

**Applicant:** BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH (DE)

**Classification:**

- international: **G07F17/32; G07F17/32; (IPC1-7): G07F17/32; G06F19/00**

- European: G07F17/32D

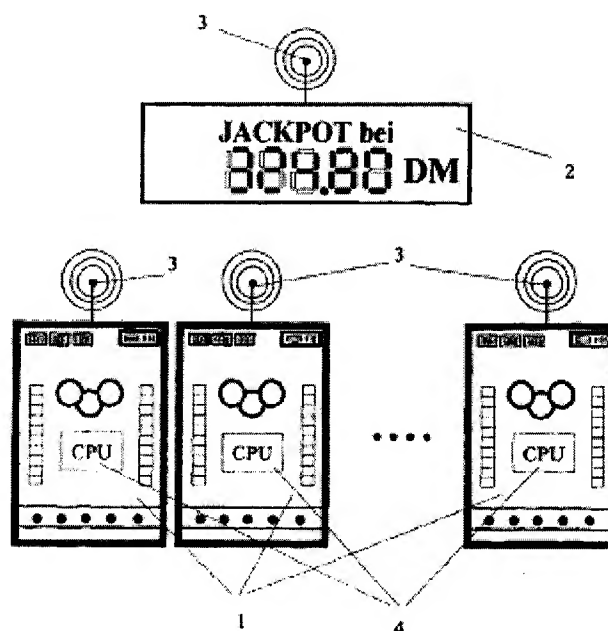
**Application number:** DE19981055117 19981130

**Priority number(s):** DE19981055117 19981130

**Report a data error here**

### Abstract of DE19855117

All functional sequences of each amusement machine (1) are controlled via respective CPUs (4). At least two machines form a group, to which a jackpot system (2) is assigned, the jackpot system also having its own CPU. Wireless transmission is used to transmit information relating to jackpot increases from the connected amusement machines to the CPU of the jackpot system. The system may use radio transmission, infrared or ultrasound.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide



Description of DE19855117

Print

Copy

Contact Us

Close

## Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; it is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

The invention amounted to a Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats after the generic term of the principal claim.

The function of such play automats consists usually of the fact that a random-number generator integrated into the central control unit determines random numbers until these of the central control unit as permissible are recognized. In the following the coincidence-steered indicator means are stopped on the respective random number corresponding the stop position, and it examines an arrangement for profit/not profit accounting whether a profit combination is assigned to these stop positions, which if necessary, to the increase of contents of profit memory and their subordinate indicators leads.

Both the basic structure and the basic principle of the function described above are already for a long time well-known.

Play automats of the genericin accordance with-eaten kind essentially consist of the building and function groups specified above. Only by different play systems, auxiliary chances of winning such as bonus and Jackpotvariationen, combinations of free, separating and multi-plays, lotteries and the like an incentive for play is to be created, that as much as possible players responds and it to playing at such devices animated.

As it described already briefly it is well-known that for the increase of the play joy so-called Jackpots in most different forms uses in particular. Mostly it acts here over in the playing field visibly arranged counter, which fills up itself over a set of singles matches by fortuitous events slowly. In the simplest case is a number display, which increases with appearance of a certain symbol by a unit. Further such Jackpot can be increased and released also over events of several attached play automats, as this is described for example in DE 44 17 458 A1.

Admit are digital or similar counters, payment or annunciator announcements, with linear or progressive characteristic, or also physical Auffüllung by coins.

During release of a Jackpots the player money, free play or special play gains increases, whereby the counter is put back at the same time to an initial value.

It is unfavorable with the combination of several play automats with a Jackpotsystem that a complex wiring of the entire system is necessary. In particular with a more frequent change of play automats merged into the system hereby a substantial disadvantage can be connected. Additionally further problems with the adjustment of the data structures can exist with play automats of different manufacturers, which makes inserting of additional building groups necessary.

On the basis of these disadvantages of the state of the art the task is appropriate for the available invention to reason, a Jackpotsystem for by means of coins to suggest tokens or similar currencies operatable play automats with which jackpoterhöhende and jackpotauslösende events can be produced by several play automats, whereby a connection for data exchange between the play automats and the Jackpotsystem is possible simply producible.

▲ top The task is solved according to invention by the characteristic characteristics of the principal claim in connection with the generic term. Favourable training further and improvements are possible in accordance with the Unteransprüche.

The solution according to invention is characterised in relation to the state of the art by the fact that for the transmission of jackpoterhöhenden information from the attached play automats to the central control unit of the Jackpotsystems means are intended for wireless information transfer.

In accordance with a first favourable further training it can be intended that also for the transmission of information about the release of the Jackpots represented on the Jackpotsystem means for the wireless information transfer are intended to the attached play automats.

According to invention it can be intended for this that as means for the wireless information transfer sending and receipt units for radio signals, infrared signals or ultrasonic signals are intended, which see with the respective central control units of the play automats and the Jackpotsystems in effect connection.

A further favourable arrangement is characterised by the fact that the means for the wireless information transfer between the respective central control units of the play automats and the Jackpotsystems are as independent stationary modules trained and solvable by the central control units of the play automats, so that they remain with a change of the merged play automats at their place of work.

Alternatively for this however also the possibility exists that the means for the wireless information transfer between the respective central control units of the play automats and the Jackpotsystems are a component of the play automats.

In the following the solution according to invention is to be described on the basis a remark example and the illustration more near.

Starting point forms a group of play automat 1, as it is represented in the figure. Here such a group from two or more play automat can be formed 1.

Everyone of the play automats 1 exhibits an internal central control unit 4 (CCU), over which all play elements, announcements, money processing devices etc. to be steered and supervised.

Further according to invention a Jackpotsystem 2 is intended, which likewise exhibits however a CCU not represented more near. Both play automat 1, and Jackpotsystem 2 stand for the purpose of the Datentransfers with one another in effect connection. Here the play automats 1 send jackpoterhöhende in each case information (signals) to the Jackpotsystem 2, in which the signals one evaluates and one indicates to the current in each case Jackpotwert.

For the transmission of these signals according to invention a wireless signal transmission is intended, whereby the transmission can take place for example in the form of radio, infrared or also ultrasonic signals. For this both the play automats 1, and the Jackpotsystem exhibit 2 appropriate in each case sending and receipt units 3. These can be for example a component of each play automat 1, whereby they are then changed in each case with a permanent change of station of the play automat 1 with.

Alternatively for this they can be trained however also as stationary separate unit 3, which is if necessary then brought with a play automat 1 in effect connection. Hereby the advantage is connected that the entire Jackpotsystem 2 represents including the sending and receipt units 3 for the play automats 1 a unique acquisition. If a play automat 1 (for example at expiration of its permission duration) by another play automat 1 is replaced later, then the effect connection between old play automat 1 and the associated sending and receipt units 3 must be only separated and be repaired after change between the new play automat 1.



Europäisches  
Patentamt  
European Patent  
Office  
Office européen  
des brevets

[Claims of DE19855117](#)
[Print](#)
[Copy](#)
[Contact Us](#)
[Close](#)

## Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; it is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

1. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats, which for the coincidence-dependent representation of play symbols disks, rollers, cube, maps or a device to the image replication exhibit, whereby for the controlling of all sequences of functions of each play automat been made by a central control unit in each case and at least two play automats form a group, a Jackpotsystem is assigned to which, which exhibits again its own central control unit, by the fact characterized that for the transmission of jackpoterhöhenden information from the attached play automats (1) to the central control unit of the Jackpotsystems (2) means are intended for wireless information transfer.
2. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats according to requirement 1, by the fact characterized that for the transmission of information about the release of the Jackpots represented on the Jackpotsystem (2) means for the wireless information transfer are intended to the attached play automats.
3. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that as means for the wireless information transfer sending and receipt units for radio signals are intended, which see with the respective central control units of the play automats (1) and the Jackpotsystems (2) in effect connection.
4. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that as means for the wireless information transfer sending and receipt units for infrared signals are intended, which see with the respective central control units of the play automats (1) and the Jackpotsystems (2) in effect connection.
5. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that as means for the wireless information transfer sending and receipt units for ultrasonic signals are intended, which see with the respective central control units of the play automats (1) and the Jackpotsystems (2) in effect connection.
6. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats after at least one of the requirements 1 to 5, by the fact characterized that the means for the wireless information transfer between the respective central control units of the play automats (1) and the Jackpotsystems (2) are as independent stationary modules trained and solvable by the central control units of the play automats (1), so that they remain with a change of the merged play automats (1) at their place of work.
7. Jackpotsystem for by means of coins, tokens or similar currencies operatable play automats after at least one of the requirements 1 to 5, by the fact characterized that the means for the wireless information transfer between the respective central control units of the play automats (1) and the Jackpotsystems (2) are a component of the play automats (1).

▲ [top](#)